

SPIELER: _____ CHARAKTER: _____

GATTUNG: _____ GESCHLECHT: _____ ALTER: _____

KÖRPERBAU: _____ KULTUR: _____

GRÖSSE: _____ SOZIALKLASSE: _____

GEWICHT: _____ BERUF: _____



ANGABEN ZU HINTERGRUND, GEMEINSCHAFT UND FAMILIE

Empty box for background, community, and family information.

KONTAKTE, VERBÜNDETE, RIVALEN & FEINDE

Empty box for contacts, allies, rivals, and enemies.

EIGENSCHAFTEN

ATTRIBUTE

GELD & BESITZ

original maximal aktuell

STÄRKE

KONSTITUTION

GRÖSSE

GESCHICKLICHKEIT

INTELLIGENZ

MANA

CHARISMA

original aktuell

AKTIONSPUNKTE

BEWEGUNGSWEITE

ERFAHRUNGSBONUS

GLÜCKSPUNKTE

HEILRATE

INITIATIVBONUS

SCHADENSBONUS

Tag Woche Jahr

Einkommen (SM) _____

MAGIEPUNKTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

MP in Gebrauch (aktive Wirkung): _____

STANDARDFERTIGKEITEN

SPEZIALFERTIGKEITEN

ERFAHRUNGSPUNKTE

Fertigkeit	Basis%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Athletik	STÄ + GES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Beeinflussen	CHA ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Bootfahren	STÄ + KON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Erste Hilfe	INT + GES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Gewandtheit	GES ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Heimatkunde	INT ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Heimlichkeit	GES + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Muskelkraft	STÄ + GRÖ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Reiten	GES + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Schwimmen	STÄ + KON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Singen	CHA + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Sitten	INT ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Tanzen	GES + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Täuschen	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Unbewaffnet	STÄ + GES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Verbergen	GES + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Verständnis	INT + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Wagenlenken	GES + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Wahrnehmung	INT + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Willenskraft	MAN ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Zähigkeit	KON ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Fertigkeit	Basis %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

SPRACHEN (INT + CHA)

Fertigkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Muttersprache: (_____)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Basis %	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	%
Volksmagie	MAN + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Binden	MAN + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Trance	KON + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Meditation	KON + INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Mystik	KON + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Formulieren	INT ×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Gestalten	INT + MAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Bitten	INT + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Frömmigkeit	MAN + CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

LEIDENSCHAFTEN

Leidenschaft	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

RÜSTUNG UND AUSTRÜSTUNG

BEL der Ausrüstung _____

BEL der Rüstung (angelegt = BEL/2) _____

Gesamt-BEL _____

Rüstungsmalus (U) = BEL der Rüstung/5 _____

TREFFERZONEN

Wzo	Zone	SW	Lebenspunkte																					
19 - 20	Kopf		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16 - 18	linker Arm		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13 - 15	rechter Arm		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10 - 12	Brust		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7 - 9	Unterleib		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4 - 6	linkes Bein		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 - 3	rechtes Bein		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

WIDERSTAND

Fertigkeit	Basis %			%
Gewandtheit	GES x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Muskelkraft	STR + GRÖ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Willenskraft	MAN x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Zähigkeit	KON x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

ERSCHÖPFUNG

Zustand	Früh	Außer Atem	Ermüdet	Ermattet	Verbraucht	Geschwächt	Lahmgelegt	Besinnungslos	Komatös	Tot
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KAMPFSTILE

Name des Stils	Waffen	Merkmale			%
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

WAFFEN UND SCHILDE

Nahkampfwaffen & Schilde	Schaden	Größe	Reichweite	Merkmale	Zusatzeffekte	SW	TP (max./aktuell)		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____		
Fernkampfwaffen	Schaden	SB	Wucht	Laden	Wurf-/Schussweite	Zusatzeffekte	Größe	SW	TP (max./aktuell)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____/____

BEWEGUNG

Bewegungsformen

Gehen (BW m)	_____	
Laufen (BW ¹ + [Athl. %/25]* × 0,5 m) × 3	_____	- U m
Sprinten (BW ¹ + [Athl. %/25]* m) × 5	_____	- U m
Sprung ²	horizontal (Kgr × 2 + [Athl. %/20]* m) ¹	_____ - U/2 m
	vertikal (Kgr/2 + [Athl. %/20]* × 0,2 m)	_____ - U/2 m
Klettern	einfache Fläche	_____ - U/2 m
	schräge Fläche	_____ - U m
	steile Fläche	_____ - U × 2 m
Schwimmen (BW + [Schw. %/20]* m) ¹	_____	(3)

(1): Kritischer Erfolg: +1 m zu BW oder Sprungweite.

(2): Kgr: Körpergröße (Meter). Mindestens 5 m Anlauf.
Ohne Anlauf: halbe Entfernung und - U/4 m.

(3): Schwimmweite / 2 U $\begin{cases} > 0: \text{SC kann sich bewegen.} \\ = 0: \text{SC bleibt oben.} \\ < 0: \text{SC sinkt.} \end{cases}$

(*): abgerundet.

KULTE

Ränge & Vorteile & Auflagen & Gaben & Geas

maximal aktuell



FÄHIGKEITEN

Zauber & Geister & Talente & Wunder